

**PENINGKATAN KREATIVITAS BELAJAR MELALUI
PEMANFAATAN KERTAS KORAN PADA ANAK
KELOMPOK B TK AISYIYAH NGAWEN III
NGAWEN KABUPATEN KLATEN
2012/2013**

NASKAH PUBLIKASI
Untuk Memenuhi sebagian persyaratan guna
mencapai derajat Sarjana S-1 Program
Studi Pendidikan Anak Usia Dini



Oleh :

UMI SAROH
A53B090196

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2013**

**PENINGKATAN KREATIVITAS BELAJAR MELALUI PEMANFAATAN
KERTAS KORAN PADA ANAK KELOMPOK B
TK AISYIYAH NGAWEN III NGAWEN
KABUPATEN KLATEN
2012/2013**

Oleh :

**UMI SAROH
NIM. A53B090196**

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreativitas belajar anak melalui pemanfaatan kertas koran dengan kegiatan pembelajaran membuat kipas dan topi kelinci. Penelitian ini dilakukan di TK Aisyiyah Ngawen III Klaten Kelompok B dengan jumlah anak 13. Penelitian ini bersifat kolaboratif antara peneliti, guru kelas dan kepala sekolah. Penelitian ini menggunakan metode observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data secara diskriptif dengan hasil penelitian pemanfaatan kertas Koran dapat meningkatkan kreativitas belajar anak di TK Aisyiyah Ngawen III Ngawen Kabupaten Klaten. Terbukti dengan melihat perbandingan target pencapaian dengan prosentase anak yang bisa. Hal ini dapat dilihat pada kondisi awal mencapai 30% pada siklus I 53,84% dan siklus II 76,92%. Berdasarkan hasil PTK tersebut maka hipotesis tindakan yang menyatakan diduga dengan pemanfaatan kertas Koran dapat meningkatkan kreativitas belajar anak di Kelompok B TK aisyiyah Ngawen III.

Kata Kunci : *Kreativitas, Pemanfaatan kertas Koran, hasil karya*

PERSETUJUAN
PENINGKATAN KREATIVITAS BELAJAR MELALUI PEMANFAATAN
KERTAS KORAN PADA ANAK KELOMPOK B
TK AISYIYAH NGAWEN III NGAWEN
KABUPATEN KLATEN
2012/2013

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :

UMI SAROH
NIM. A53B090196

Telah disetujui oleh konsultan untuk dipertahankan di hadapan Dewan Penguji

Skripsi S-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Pembimbing



Drs. M. Yahya, M.Si
NIK. 147

Tanggal : 21 Maret 2013

PENDAHULUAN

Anak adalah amanat dari Alloh SWT yang harus kita pelihara, kita didik, kita asuh dengan sebaik-baiknya agar mereka tumbuh menjadi anak yang berakhlak mulia, sebagai generasi penerus yang dapat mengangkat harkat dan martabat keluarga, bangsa serta menjunjung tinggi nilai luhur agama. Setiap anak dilahirkan dengan kecerdasan yang berbeda-beda dan mereka berhak mengembangkan kecerdasanya sampai pada tingkat yang optimal.

Pendidikan yang paling mendasar adalah pendidikan di lingkungan, keluarga, karena lingkungan keluargalah yang pertama kali di kenal oleh anak, akan tetapi ketika anak sudah berusia 4 tahun, anak mulai kurang puas hanya bersama dengan keluarganya saja dan ingin memperluas pergaulan dengan anggota masyarakat terdekat, yang mempunyai nilai pendidikan non formal yang dikenal dengan nama PAUD. Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan selanjutnya. Dalam Undang-undang RI No. 20 Tahun 2003 berisi tentang sistem pendidikan nasional menyatakan bahwa :”Pendidikan Anak Usia Dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani

dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, Standar Nasional (Karsinah, 2009:9).

Usia dini merupakan usia yang efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki oleh setiap anak. Upaya pengembangan tersebut dapat dilakukan dengan berbagai cara diantaranya bermain. Bermain adalah awal timbulnya kreativitas karena dalam bermain terdapat kegiatan yang menyenangkan dan anak dapat berekspresi secara bebas. Oleh karena itu kegiatan tersebut dapat dijadikan sebagai salah satu dasar dalam mengembangkan kreativitas anak. Melalui bermain anak memperoleh kesempatan untuk berekspresi (*exploration*), menemukan (*finding*), mengekspresikan (*expression*) perasaannya dan berkreasi (*creation*) juga dapat membantu anak mengenal dirinya dan dengan siapa anak hidup di lingkungan di mana ia berada.

Saat ini kreativitas belajar anak telah diakui sebagai salah satu aspek yang berpengaruh terhadap keberhasilan seseorang di dalam hidupnya. Hal tersebut dibuktikan oleh sebuah kenyataan bahwa terdapat orang/individu yang memiliki tingkat intelektual yang tinggi mendapat banyak ketidak berhasilan atau kegagalan, sedangkan di pihak lain tidak sedikit orang yang memiliki kecerdasan rata-rata atau sedang-sedang saja bisa berhasil atau sukses karena daya kreativitasnya yang tinggi.

Mengingat pentingnya kreativitas belajar dalam kehidupan anak tidaklah mengherankan kalau sebagian keyakinan tentang kreativitas belajar yang telah berkembang selama ini bertahan kukuh tanpa informasi yang tepat untuk menunjang ataupun menentangnya. Sebagai contoh adalah keyakinan yang telah

diterima secara luas bahwa sebagian orang dilahirkan dengan daya kreativitas yang lebih rendah dibandingkan dengan yang lainnya. Sebenarnya faktor genetik bukanlah salah satunya yang mempengaruhi daya kreativitas belajar.

Terdapat faktor lain yang dominan bahkan menentukan daya kreativitas belajar yaitu faktor lingkungan yang meliputi lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat. Semakin bertambah usia anak akan memasuki dunia yang lebih kompleks dan apabila anak tidak mempunyai daya kreativitas maka tentu saja akan kurang mampu atau sulit diterima dalam suatu lingkungan terutama sekolah dan ini tentu saja sangat membuat kita, guru dan masyarakat prihatin akan keadaan tersebut, ini adalah tanggung jawab bersama.

Salah satu bentuk kegiatan yang dapat meningkatkan kreativitas belajar adalah kegiatan bermain dengan kertas koran. Kertas koran ternyata dapat digunakan untuk bermacam-macam permainan / hiasan. Kita dapat memanfaatkan kertas koran yang sering kita jumpai di rumah dengan bermain menggunakan kertas koran. Dengan bermain menggunakan kertas koran dapat mengajarkan kepada anak untuk peduli terhadap lingkungan. Anak yang kreatif akan menghabiskan waktunya untuk membuat berbagai macam bentuk permainan. Namun bagi anak yang kurang kreatif, mereka tidak akan tertarik dengan media koran tersebut.

Pembelajaran di TK memiliki peranan yang penting dalam mengembangkan kreativitas anak. Pengalaman belajar yang paling berkesan bagi anak tentunya harus didukung oleh ketrampilan guru pada saat penyajian materi dalam meningkatkan kreativitas anak.

Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan di TK Aisyiyah Ngawen III Kelompok B Kecamatan Ngawen Kabupaten Klaten 2012/2013. Pemilihan tempat ini didasarkan pada pertimbangan :

- Merupakan tempat peneliti mengajar, sehingga mempermudah peneliti dalam melakukan penelitian
- Tidak mengganggu tugas mengajar peneliti.

Prosedur penelitian kelas ini terdiri dari 2 siklus yang meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Untuk mengetahui kreativitas anak dalam pemanfaatan kertas koran di TK Aisyiyah Ngawen III diadakan observasi terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru.

Berdasarkan temuan di kelas, maka peneliti berusaha meningkatkan kreativitas anak dengan menggunakan kertas koran.

Adapun prosedur Penelitian Tindakan Kelas ini secara rinci diuraikan sebagai berikut :

1. Siklus I

- a. Merencanakan tindakan, meliputi pembuatan rencana pembelajaran yang disesuaikan dengan tema pembelajaran kebutuhan, skenario pembelajaran, pedoman observasi dan wawancara.
- b. Melaksanakan tindakan yang telah direncanakan dalam skenario pembelajaran pada siklus I.
- c. Melakukan observasi atau pengamatan terhadap pelaksanaan tindakan pembelajaran.

d. Membuat refleksi atas tindakan pada siklus I oleh peneliti.

2. Siklus II

Pada siklus II langkah-langkah yang dilakukan sama seperti siklus I tetapi dalam perencanaan tindakan berdasarkan pada hasil refleksi pada siklus I sehingga kelemahan atau kekurangan pada siklus II akan memperoleh gambaran hasil dari pelaksanaan yang telah dilaksanakan.

Kreativitas belajar adalah suatu proses atau cara berpikir yang mengenali pada suatu hal yang baru dan berbeda. Drevada (Munandar, 2009:34) mengatakan kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan kompensasi, produk apa saja yang pada dasarnya baru dan belum dikenal pembuatnya.

Menurut teori Maslow, kreativitas merupakan salah satu kebutuhan pokok manusia, yaitu kebutuhan akan perwujudan dari aktualisasi diri dan merupakan kebutuhan paling tinggi bagi manusia (Munandar, 1998:18).

Lebih lanjut Supriadi (dalam Yeni Rahmawati, 2005:15) mengutarakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada.

Kreativitas dapat dikatakan penting bagi perkembangan anak, sebab kreativitas dapat memberikan kesenangan dan kepuasan tersendiri bagi anak setelah dapat mencipta sesuatu yang baru.

a. Faktor penting yang menimbulkan variasi dalam kreativitas belajar

(a) Jenis kelamin

Anak laki-laki menunjukkan kreativitas yang lebih tinggi dari pada anak perempuan, terutama setelah berlalunya masa kanak-kanak.

(2) Status sosial ekonomi

Anak yang lahir dari keluarga sosial ekonomi yang lebih tinggi cenderung lebih kreatif dari pada anak yang dari keluarga yang lebih rendah.

(3) Urutan kelahiran

Urutan kelahiran menunjukkan tingkat kreativitas yang lebih rendah, perbedaan lebih menekankan pada factor lingkungan dari pada bawaan.

(4) Ukuran keluarga

Anak yang dari keluarga kecil (kondisi sama) cenderung lebih kreatif dari pada keluarga besar.

(5) Lingkungan kota VS Lingkungan pedesaan

Anak dari lingkungan kota cenderung lebih kreatif dari pada lingkungan pedesaan.

(6) Intelegensi

Anak yang pandai menunjukkan kreativitas yang lebih besar dari anak yang kurang pandai. Kecerdasan dan kreativitas memiliki kaitan yang erat walaupun tidak mutlak. Orang yang kreatif dapat dipastikan orang yang cerdas, namun tidak selalu orang cerdas pasti kreatif. Lahirnya sebuah karya kreatif, membutuhkan lebih

dari sekedar kecerdasan. Seseorang yang kreatif akan memperkaya penyelesaian masalahnya dengan berbagai alternatif jawaban, dengan berbagai cara dan sudut pandang, bersifat unik dan berbeda dengan yang lain. Kreativitas merupakan salah satu ciri perilaku yang menunjukkan perilaku intelegent (cerdas), namun kreativitas dan intelegensi tidak selalu menunjukkan korelasi yang memuaskan.

- b. Faktor pendukung dalam mengembangkan kreativitas belajar anak
 - (a) Memberikan rangsangan mental baik aspek kognitif maupun kepribadian serta suasana psikologis.
 - (b) Menciptakan lingkungan yang kondusif yang akan memudahkan anak untuk mengakses apapun yang dilihat, dipegang, didengar dan dimainkan untuk mengembangkan kreativitasnya.
 - (c) Peran serta guru dalam mengembangkan kreativitas, artinya ketika kita ingin anak-anak menjadi kreatif maka akan dibutuhkan guru kreatif dan mampu member stimulasi yang tepat pada anak.
 - (d) Peran serta orang tua dalam mengembangkan kreativitas belajar.

Kajian Penelitian Yang Relevan

Sebagai rujukan dalam penelitian ini, peneliti akan menguraikan hasil penelitian terdahulu yang ada hubungannya dengan penelitian ini.

Berdasarkan hasil penelitian Rosalina (2008) dapat disimpulkan bahwa permainan edukatif adalah bentuk permainan aktif dimana anak membangun,

mengeksploitasikan mental, membentuk dan membangun obyek-obyek dengan menggunakan bahan yang ada, kemudian dibentuk menjadi suatu obyek dan dengan itu anak menemukan kegembiraan. Dalam penelitian ini juga disimpulkan bahwa intensitas dari bermain dapat berpengaruh terhadap keaktifan pada anak.

Hasil penelitian Setyorini (2010) menyimpulkan bahwa permainan konstruktif dapat meningkatkan kreativitas anak. Hal ini dibuktikan dengan skor rata-rata perolehan siswa pada pembelajaran sebelum menggunakan alat peraga 59,1% sedangkan skor rata-rata perolehan siswa pada pembelajaran setelah menggunakan alat peraga adalah 90,9%. Dari hasil pengujian hipotesis dapat disimpulkan bahwa pembelajaran setelah menggunakan permainan konstruktif dapat meningkatkan kreativitas anak.

Hasil penelitian Azizah (2011) dapat disimpulkan bahwa bermain lego dapat meningkatkan kreativitas anak, dan anak mampu memecahkan masalah ketika anak berupaya membangun sesuatu menggunakan mainan tersebut. Dalam penelitian ini tidak hanya inti pelajaran saja yang dikembangkan, tetapi aspek kesatuan, kompetisi, kecepatan dan ketrampilan dapat diraih sekaligus.

Dari penelitian yang telah dibahas dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan dari setiap penelitian yaitu antara lain Rosalina mengkaji tentang peningkatan kreativitas anak dengan permainan konstruktif dimana anak diberi kebebasan untuk mengembangkan imajinasinya. Setyorini meneliti tentang penggunaan balok yang dapat meningkatkan kreativitas anak. Azizah mengkaji tentang peningkatan kreativitas anak dengan permainan lego. Penelitian-penelitian tersebut di atas walaupun berbeda akan tetapi masih berhubungan dengan

penelitian ini. Dengan demikian penelitian diatas mendukung penelitian ini. Pada penelitian ini menekankan pada pemanfaatan kertas koran untuk meningkatkan kreativitas belajar.

Kerangka Pemikiran

Di era globalisasi saat ini kreativitas belajar sangatlah penting. Tetapi fakta di lapangan masih banyak anak yang kurang kreatif, hal ini disebabkan oleh berbagai hal diantaranya karena latar belakang keluarga dan lingkungan yang tidak mendukung. Sebab itulah kreativitas perlu dikembangkan sejak dini.

Anak yang kreatif yaitu anak yang mampu memberdayakan pikirannya untuk menghasilkan suatu produk yang tercipta secara instant dan tidak bergantung kepada orang lain.

Kondisi yang dapat diciptakan untuk meningkatkan kreativitas anak diantaranya dengan memberi kesempatan kepada anak untuk berkreasi secara mandiri dan menyediakan sarana untuk memanfaatkan kertas koran.

Memanfaatkan kertas koran merupakan salah satu sarana untuk meningkatkan kreativitas anak. Karena dengan bermain menggunakan kertas koran ide-ide anak akan muncul sehingga dapat menghasilkan karya-karya yang baru. Dari proses itulah akan muncul kepercayaan dalam diri anak. Dari situlah kreativitas akan tumbuh dan berkembang dengan sendirinya.

Diskripsi penelitian Siklus

Penelitian tindakan kelas dilaksanakan pada bulan Januari 2013 Siklus I Minggu ke-3 dan Siklus II Minggu ke-4. Tindakan dilakukan sebagaimana pembelajaran biasanya yaitu 30 menit pembukaan, 60 menit kegiatan inti, 30 menit istirahat dan 30 menit kegiatan akhir.

1. Siklus I

a. Rencana Tindakan

Kegiatan pada siklus I dimulai pada hari Rabu, 16 Januari 2013 di TK Aisyiyah Ngawen III. Hal-hal yang perlu diperhatikan pada siklus I antara lain : 1) peneliti menyamakan persepsi dengan guru mengenai penelitian yang akan dilakukan, 2) untuk meningkatkan kemampuan kreativitas belajar anak peneliti melakukan kegiatan melalui melipat kertas melalui metode melipat, 3) peneliti mengajukan rencana kegiatan harian (RKH), 4) peneliti mengusulkan observasi sebagai instrumen penelitian perkembangan kreativitas belajar anak, 5) menentukan jadwal penelitian.

Pada waktu diskusi telah disepakati bahwa peneliti sebagai pelaksana tindakan dan guru membantu dalam proses kegiatan pembelajaran sebagai observer. Pembelajaran dilakukan selama 60 menit sebagai kegiatan inti. Dan adapun tindakan siklus I dilaksanakan 2x pertemuan yaitu pada hari Kamis dan Sabtu, tanggal 17 dan 19 Januari 2013.

Hal-hal yang perlu direncanakan pada siklus I :

1. Peneliti mempersiapkan peralatan dan media yang akan digunakan untuk kegiatan melipat
2. Peneliti membuka kegiatan pembelajaran dengan doa dan salam, kemudian kegiatan yang pertama.
3. Peneliti mulai masuk kegiatan melipat dengan menjelaskan dan memberi contoh lipatan pada anak.
4. Peneliti bersama dengan anak membuat aturan selama kegiatan melipat.
5. Peneliti memperlihatkan contoh lipatan yang sudah jadi sebagai alat peraga
6. Peneliti memberi reward kepada anak yang tertib mengikuti kegiatan.
7. Peneliti melakukan tanya jawab tentang kegiatan yang telah dilakukan dilanjutkan menutup pembelajaran dengan doa dan salam.

b. Pelaksanaan tindakan

Pelaksanaan tindakan dilakukan sesuai dengan rencana yaitu pada hari Kamis dan Sabtu, tanggal 17 dan 19 Januari 2013. Dalam kegiatan ini peneliti mengadakan diskusi dengan guru mengenai hal-hal yang akan dilakukan pada tindakan siklus I. Hal-hal yang akan dilakukan antara lain :

- 1) Menyamakan persepsi antara guru dengan peneliti
- 2) Peneliti mengusulkan penggunaan kertas koran untuk meningkatkan kreativitas anak.

- 3) Peneliti mengusulkan penggunaan RKH (Rencana Kegiatan Harian) sebagai sarana pembelajaran penggunaan kertas koran untuk meningkatkan kreativitas anak.
- 4) Peneliti mengusulkan lembar observasi yang akan digunakan untuk melakukan penilaian pelaksanaan pembelajaran.
- 5) Peneliti dan guru menentukan jadwal pelaksanaan pembelajaran.

c. Observasi

Observasi dilaksanakan peneliti pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Observasi melipat kertas dilakukan untuk mengetahui peningkatan kreativitas anak selama mengikuti kegiatan melipat kertas. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti dengan guru saat pembelajaran diperoleh hasil sebagai berikut :

1. Di setiap pertemuan ada beberapa anak yang bertindak sekehendak hatinya
2. Dari pertemuan ke 1 sampai ke 2 di siklus 1 ada beberapa anak yang dapat melipat kertas sesuai dengan yang dicontohkan guru
3. Ada beberapa anak yang meniru melipat kertas yang dibuat temannya sehingga hasil karyanya tidak orisinal.
4. Dari pertemuan ke 1 sampai ke 2 ada anak yang melipat kertas yang sesuai dengan keinginannya sendiri tidak sesuai dengan instruksi guru atau yang dicontohkan guru.
5. Anak sangat antusias ketika melipat kertas koran dengan dilihat dari keberanian, ketepatan dan kerapian.

6. Suara anak masih terdengar gaduh pada saat pertemuan ke 1 dan ke 2 sebelum peneliti menyampaikan materi.
7. Beberapa anak sulit mengungkapkan cara melipat yang dilakukan dan juga sulit mengungkapkan hasilnya.
8. Setelah pertemuan ke 1 dan ke 2, untuk pertemuan ke 2 waktunya kurang.

Terjadi peningkatan kreativitas anak yaitu sebelum penelitian anak-anak yang menunjukkan sikap kreatif hanya 30%. Sedangkan setelah pelaksanaan siklus I kreativitas belajar anak meningkat menjadi 53,84% sedangkan pada siklus II kreativitas anak meningkat menjadi 76,92%. Dapat kita lihat pada tabel berikut :

Tabel hasil perbandingan observasi

No	Hasil Observasi	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1.	Jumlah anak yang tuntas		7	10
2.	Prosentase anak yang tuntas		53,84%	76,92%
3.	Rata-rata prosentase peningkatan kreativitas anak		80,38%	83,01%
4.	Peningkatan prosentase melalui penerapan melipat dengan kertas koran		61,54%	89,61%

Penutup

Penelitian yang dibantu kolaborator sudah berusaha semaksimal mungkin namun masih ada kendala dan kekurangan. Kendala yang peneliti hadapi yaitu : keterbatasan sarana dan prasarana, waktu, kemampuan dari guru serta pengelolaan kelas.

Meskipun masih banyak kekurangan namun peneliti merasa optimis bahwa penelitian ini sudah banyak memberikan peran serta yang positif terhadap guru maupun anak kelas B TK aisyiyah Ngawen III. Untuk guru dan peneliti dapat meningkatkan kemampuan dalam melakukan kegiatan meningkatkan kreativitas belajar anak.

Melalui penggunaan pemanfaatan kertas koran akan dapat meningkatkan kreativitas belajar anak sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai lebih baik dan maksimal

DAFTAR PUSTAKA

- Azizah, Nur. 2011. *Upaya Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Permainan Konstruktif*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta
- Choiriyah Widyasari. 2010. *Kreativitas dan Keberkatan*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Rosalina, Dini. 2008. *Efektivitas Permainan Konstruktif terhadap Peningkatan Kreativitas Anak Usia Prasekolah*. Surakarta. FKIP Universitas Muhammadiyah Surakarta (tidak diterbitkan).
- Rahmawati Yeni. 2008. *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak*. Jakarta. Peanda Media.
- Utami Munandar. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- <http://kertasgrafis.com>:<http://adkardus.com> pada tanggal 04 Februari 2013 jam 09.00 WIB